

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

FACULTAD DE INGENIERÍA

ESCUELA DE CIENCIAS Y SISTEMAS

INTRODUCCIÓN A LA COMPUTACIÓN Y PROGRAMACIÓN 2

SECCIÓN A+



CARLOS OJANI NG VALLADARES

CARNÉ 201801434

INTRODUCCIÓN

El programa consiste en analizar una archivo de entrada que contiene información con respecto a continentes, sus respectivos países e información relevante de cada uno. Así al final, se despliega un apartado con el país seleccionado y la gráfica general.

EJECUCIÓN

Al correr el juego, el usuario visualizará el menú principal, el cuál consta de un ambiente simple y amigable, así como una barra de menú en la parte superior de la ventana que consta de 3 opciones:

- Abrir (Archivos)
- Guardar o Guardar cómo
- Nueva pestaña

La aplicación solo acepta archivos de tipo .ORG. Al momento de seleccionar el archivo se desplegará una pestaña nueva dentro del cuadro de texto. Ese archivo contiene un fragmento de código que será analizado. Consta de continentes, sus países y dentro de los países: la población, saturación, nombre y la ruta de su bandera.

Luego, una vez cargado el archivo, el usuario deberá dar click al botón analizar. Esto cambiará el color del texto dependiendo de las palabras que contenga. Se analizará el contenido y de no tener ningún error léxico el programa creará una imagen que contiene la gráfica de los nodos continentes-países (los colores de los nodos varían dependiendo de la saturación), realizando el calculo del promedio de saturación para cada continente y cambiando el color del nodo del continente. Así mismo, se selecciona al país con menor saturación y este se mostrará en el apartado por debajo de la gráfica, mostrando el nombre del país, población e imagen de su bandera.

Si el archivo contiene algún error léxico se despliega una lista de errores en formato .html y el programa le solicitará cargar un archivo correcto (sin errores), si no ninguna de las acciones anteriores se realizará.